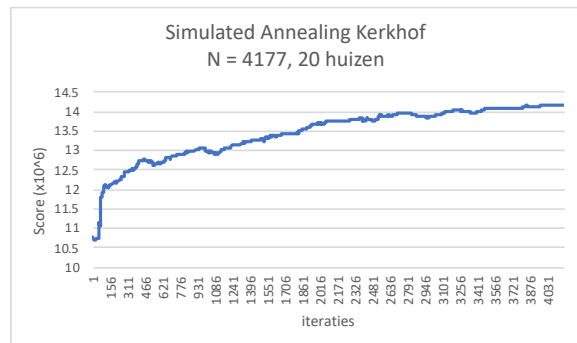
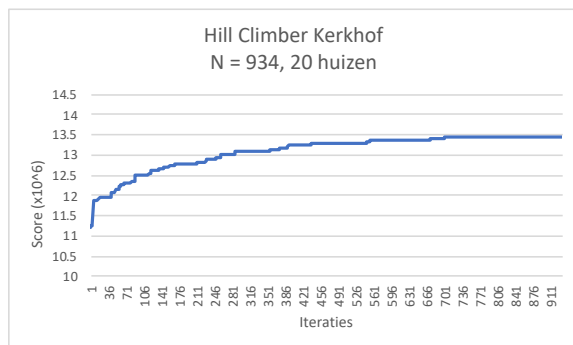


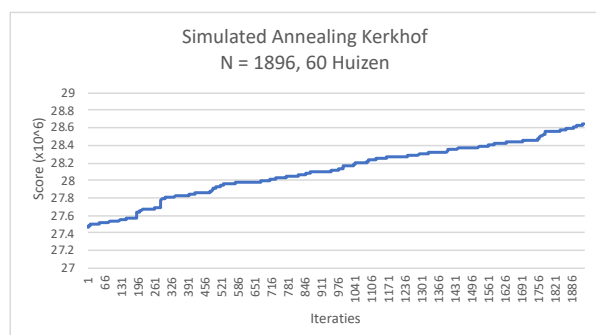
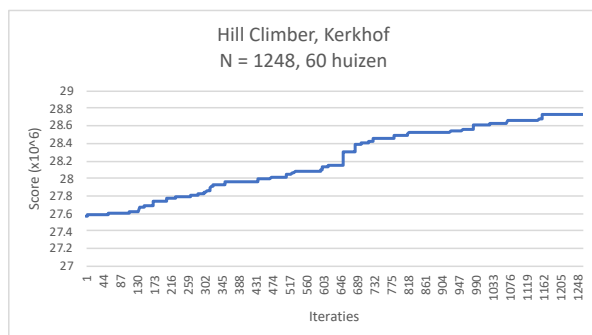
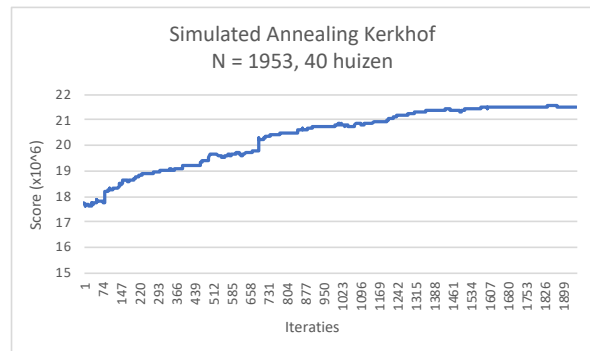
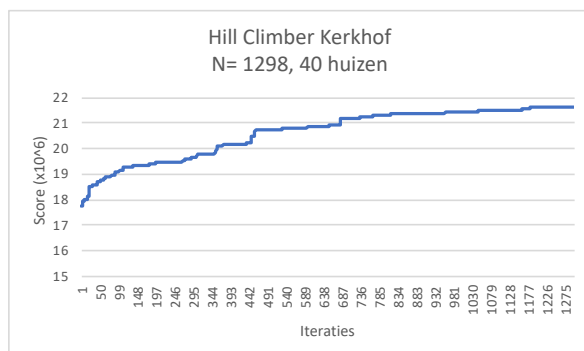
Hill Climber vs Simulated Annealing

We hebben bekeken of onze hill climber en simulated annealing vanuit de beginsituatie van het Kerkhof algoritme een verschil in uitkomsten hebben.

Bij 20 huizen komt ons Simulated Annealing algoritme op een hogere eindscore vergeleken met de Hill Climber, met veel meer pogingen door de verslechtingen. Hij heeft bij de Hill climber dus waarschijnlijk een lokaal minimum bereikt waar hij bij het Simulated Annealing algoritme wel uit heeft weten te komen door de verslechtingen aan te nemen en zo hoger is uitgekomen.



Hetzelfde hebben we bekeken voor de 40 en 60 huizen variant van het Kerkhof algoritme. Bij beide komt de Simulated Annealing algoritme net hoger uit en heeft meer iteraties gerund.



Bij beide algoritmes stopt hij nadat hij 100 keer geen verbetering heeft gevonden of verslechtering heeft geaccepteerd.

Hetzelfde is bij een random beginsituatie geprobeerd met 40 huizen, waarbij er geen duidelijk verschil tussen de twee te zien is, behalve dat de hill climber in een keer omhoog gaat maar doordat de beginsituatie verschilt is dit moeilijker te vergelijken.

